



Extrato do Relatório de Pesquisa - Repositório da Rede CEDES

| | |
|--|---|
| TÍTULO DA PESQUISA | Atividade física e esporte por meio de jogos eletrônicos na Paralisia Cerebral. |
| PESQUISADOR COORDENADOR | Carlos Bandeira de Mello Monteiro |
| INSTITUIÇÃO (ÕES) | Universidade de São Paulo |
| VIGÊNCIA DA PESQUISA | 2010-1011 |
| SITUAÇÃO ATUAL | () CONCLUÍDA (X) EM ANDAMENTO |
| RECURSOS PROVENIENTES DO MINISTÉRIO DO ESPORTE | 34.625,00 |

1. Dados Preliminares (até 15 linhas ou 1500 caracteres aproximadamente), contendo a situação-problema, objetivos e justificativa da pesquisa;

A Paralisia Cerebral (PC) tem como principal característica alterações na postura e no movimento que causam dificuldades ao indivíduo para realizar movimentos básicos fundamentais. Desta forma, o indivíduo com PC necessita de oportunidades diferenciadas para a prática de atividades física e esporte, sendo que uma possibilidade bastante viável é a utilização de consoles de jogos eletrônicos, os quais estão sendo investigados como uma forma adaptada de propiciar função e vivência de movimento similar a diferentes esportes. A utilização do videogame como instrumento de intervenção na prática de atividade física é uma nova ferramenta e inovadora, permitindo a inclusão e realização de diferentes atividades físicas para o deficiente. Dentre várias possibilidades de utilização de consoles eletrônicos está o aparelho denominado de Nitendo Wii que permite a prática de movimentos e esportes eletrônico, sendo que o conhecimento dos benefícios dessa prática na PC será fundamental para organização de programas de intervenção. O objetivo deste estudo é verificar a possibilidade de utilização de jogo eletrônico na prática da atividade física e esporte para indivíduos com Paralisia Cerebral, principalmente na verificação da ocorrência de aprendizagem motora.



2. Metodologia (até 15 linhas ou 1500 caracteres aproximadamente), com a caracterização da pesquisa, tipo de abordagem e descrição do campo/sujeitos (quando for o caso):

Para a realização deste trabalho participarão da intervenção 10 (dez) indivíduos com diagnóstico médico de PC com idade entre sete e quinze anos que formarão o grupo experimental (GE). Serão também avaliados 10 (dez) indivíduos (pareados pela idade e sexo com o grupo experimental) sem qualquer deficiência que formarão o grupo controle (GC). Este trabalho terá como critério de inclusão: indivíduos com diagnóstico médico de PC; quadro motor de diparesia espástica com classificação da função motora grossa como níveis I, II e III segundo o Gross Motor Function Classification System (GMFCS), um sistema de classificação utilizado internacionalmente que classifica crianças com PC em cinco níveis de acordo com a função motora. Desta forma, todos os indivíduos com PC que serão avaliados conseguem se manter em pé com função nos membros superiores e apresentam marcha independente mesmo que necessários auxílio de andador ou muletas. Para a verificação da aprendizagem, optou-se pelo jogo de boliche do console eletrônico Wii da Nintendo, os escores dos jogos serão armazenados e por meio das análises de Friedman e Kruskal-Wallis verificar-se-á a ocorrência de aprendizado motor execução da tarefa.

3. Principais resultados e conclusões (até 15 linhas ou 1500 caracteres aproximadamente), para as pesquisas já concluídas